

PLANET STEAM™



SPIELREGEL



EINLEITUNG



Meine Damen und Herren, seien Sie willkommen in den Kolonien! Eine Kolonie, nun ja. Vielleicht werden wir diese sogar nach Ihnen benennen. Ich könnte wetten, dass Sie es gerne hätten, wenn eine aufstrebende Stadt Ihren Namen trägt.

Die Geschäfte laufen wie geschmiert, mit Unternehmern aller Art, die den Trip über die kochende See riskieren, um von Anfang an dabei zu sein. Wir haben Wasser – und zwar jede Menge! Wir haben Quarz und einen Haufen wertvoller Erze. Kein Cavorit, also sind die gasgefüllten Luftschiffe das Mittel der Wahl. Sie stehen hier überall auf heißem Gestein, wir haben also reichlich Energie vor Ort. Stecken Sie Ihren Besitz ab, stellen Sie Ihre Tanks auf und schauen Sie zu, wie Ihr Vermögen über Nacht wächst! Nichts ist einfacher als das!

Haben alle ihre Anlageurkunden? Gut so! Was die Kolonien jetzt mehr als alles andere brauchen, sind schlaue Männer und Frauen wie Sie, die eine Gelegenheit beim Schopfe packen, wenn sie sich bietet. Industriekapitäne und Kapitalisten mit der Vision, eine blühende Stadt zu einer überbordenden Großstadt zu machen, um ihre Kolonie zu mehr als einem Punkt auf der Landkarte werden zu lassen. Falls Ihnen das gelingt, werden Sie die gefeierten Stars in der Hauptstadt sein, nicht, dass Sie überhaupt dorthin zurückkehren möchten ...

SPIELÜBERSICHT



Planet Steam ist ein Spiel über Förderung von Rohstoffen und Anhäufung eigenen Vermögens für 2-5 Spieler. Jeder Spieler ist ein Unternehmer, der versucht, den meisten Profit aus der Förderung von Rohstoffen in einer Stadt auf dem Planeten Steam zu schlagen, dem Dampfplaneten. Die Spieler fördern Rohstoffe in ihren eigenen Zonen mit Tanks und Konvertern, um diese dann auf einer unberechenbaren Börse zu verkaufen.

ZIEL DES SPIELS



Der Spieler mit dem größten Vermögen am Ende des Spiels ist der Spielsieger.

SPIELMATERIAL



- ⊗ 1 Spielplan
- ⊗ 90 Kunststoffteile, davon:
 - » 35 bronzefarbene Tanks
 - » 14 silberfarbene Quarzkonverter
 - » 14 goldfarbene Erzkonverter
 - » 14 graue Energiekonverter
 - » 13 bronzefarbene Kompressoren
- ⊗ 350 Pappmarker, davon:
 - » 85 Besitzmarker (14 schwarz, 14 grün, 14 orange, 14 lila, 14 gelb, 15 grau)
 - » 30 Quarzmarker (5x „5“, 25x „1“)
 - » 30 Erzmarker (5x „5“, 25x „1“)
 - » 30 Wassermarker (5x „5“, 25x „1“)
 - » 30 Energiemarker (5x „5“, 25x „1“)
 - » 130 Credit-Marker (20x „1“, 20x „5“, 20x „10“, 20x „20“, 25x „50“, 25x „100“)
 - » 8 Rohstoffvorrats- und -preisanzeiger
 - » 1 Tankvorratsmarker
 - » 1 Unterstützungsluftschiff-Marker mit Plastikaufsteller
 - » 1 Rundenmarker
 - » 4 Reihenfolgemarken
- ⊗ 67 Karten, davon:
 - » 10 Spezialistenkarten
 - » 40 Frachterkarten (8 schwarz, 8 grün, 8 orange, 8 lila, 8 gelb)
 - » 14 Zertifikate (7 Baulizenzen, 7 Luxusquartiere)
 - » 3 Optionale Karten
- ⊗ 5 Übersichtstafeln
- ⊗ 1 sechsseitiger Würfel
- ⊗ Diese Spielregel

ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS



In diesem Abschnitt werden die einzelnen Komponenten von Planet Steam genau beschrieben.

Der **Spielplan** zeigt die Rohstoffbörse, auf der Rohstoffpreise und -vorräte notiert werden, und die Landkarte, auf welche die Spieler ihre Besitzmarker und Tanks setzen, um Rohstoffe zu gewinnen.



Tanks sind Kunststoffteile, welche die Spieler auf ihre Zonen setzen, um dort Rohstoffe zu fördern.



Konverter sind Kunststoffteile, welche die Spieler an ihre Tanks anschließen können, um die Rohstoffart zu ändern, welche der Tank fördern kann.

Kompressoren sind Kunststoffteile, welche die Spieler an ihre Tanks anschließen können, um die Menge des geförderten Rohstoffes zu erhöhen.



Besitzmarker sind Pappmarker, mit denen die Spieler Zonen in Besitz nehmen.



Rohstoffmarker zeigen an, wie viele Rohstoffe ein Spieler besitzt. Es gibt vier Rohstoffarten: Quarz, Erz, Wasser und Energie. Die Rohstoffmarker haben die Werte 1 oder 5.



Credit-Marker stellen die Währung dar, um Dinge kaufen und verkaufen zu können. Es gibt sie in den Werten 1, 5, 10, 20, 50 und 100.



Rohstoffpreis- und -vorratsanzeiger (gold- bzw. bronzefarben) sind Marker, mit denen die Rohstoffpreise und -vorräte auf der Rohstoffbörse angezeigt werden.



Der **Tankvorratsmarker** ist ein Marker, mit dem die Spieler auf dem Spielplan Anzahl und Preise der auf dem lokalen Tankmarkt verfügbaren Tanks anzeigen.



Mit dem **Unterstützungsluftschiff-Marker** (mit Plastikaufsteller) wird angezeigt, in welcher Reihe der Tanks auf der Landkarte die Spieler zusätzliche Rohstoffe fördern können.

Mit dem **Rundenmarker** markieren die Spieler auf dem Spielplan die aktuelle Spielrunde.



Reihenfolgemarkers werden in den Fortgeschrittenenregeln benutzt, um die Reihenfolge anzuzeigen, in der Rohstoffe während der Rohstoffphase gekauft und verkauft werden.

Spezialistenkarten stellen Fachleute dar, die den Spielern Vorteile verschaffen. Außerdem wird mit diesen Karten die Spielerreihenfolge bestimmt.



Frachterkarten stellen Frachtschiffe dar, auf denen die Spieler Rohstoffe lagern können.



Es gibt zwei Arten von **Zertifikate-Karten**: Baulizenzen und Luxusquartiere. Mit Baulizenzen können die Spieler Zonen in Besitz nehmen. Luxusquartiere haben zum Spielende einen Credit-Wert.



Optionale Karten können sowohl im Spiel mit den Standardregeln als auch mit den Fortgeschrittenenregeln benutzt werden. Die Spieler erhalten dadurch für das Spiel weitere Fähigkeiten und einen alternativen Frachter.



Übersichtstafeln zeigen den Rundenablauf und nennen die Kosten für die verschiedenen Dinge, die gekauft werden können.

Der sechsseitige Würfel wird benutzt, wenn die Spieler versuchen, Zonen in Besitz zu nehmen.



SPIELAUFBAU



1. **Spielplan auslegen:** Der Spielplan wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet.
2. **Unterstützungsluftschiff und Würfel:** Das Unterstützungsluftschiff und der Würfel werden neben den Spielplan gelegt.
3. **Allgemeiner Vorrat:** Die Tanks, Konverter und Kompressoren werden nach Typ sortiert in getrennten Haufen neben dem Spielplan bereit gehalten.

Die Quarz-, Erz-, Wasser- und Energiemarker werden nach Arten sortiert in getrennten Haufen neben den Spielplan gelegt.

Die Baulizenzen und Luxusquartiere werden sortiert und gemäß „Tabelle 1“ auf Seite 24 in getrennten Stapeln neben den Spielplan gelegt. Überzählige Zertifikate werden in die Spielschachtel zurückgelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

4. **Spezialistenkarten:** Ein Kartensatz Spezialistenkarten entsprechend der Spieleranzahl wird numerisch geordnet offen neben dem Spielplan ausgelegt; das ist der Bereich der Spezialistenkarten. Jede Karte hat ein oder mehrere Kartensatzsymbole, mit deren Hilfe die Spieler die Kartensätze der Spezialistenkarten zusammenstellen. Jedes Kartensatzsymbol bezieht sich auf eine bestimmte Spieleranzahl:

- ⊗ 2 Spieler: Kartensatz 2 (2 Spezialistenkarten)
- ⊗ 3 Spieler: Kartensatz 3 (3 Spezialistenkarten)
- ⊗ 4 Spieler: Kartensatz 4 (4 Spezialistenkarten)
- ⊗ 5 Spieler: Kartensatz 5 (5 Spezialistenkarten)

Überzählige Spezialistenkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

Hinweis: Manche Spezialistenkarten haben mehrere Kartensatzsymbole; sie werden in verschiedenen Kartensätzen benötigt. Eine Karte mit Kartensatzsymbol 2 und 3 wird beispielsweise sowohl in einem 2-Personen-Spiel als auch in einem 3-Personen-Spiel benutzt.

5. **Anzeigenleiste Lokaler Tankmarkt:** Der Tankvorratsmarker wird in einem 2-Personen-Spiel auf das Feld mit der Anzeige 2 der lokalen Tankmarkt-Anzeigenleiste gelegt; in einem 3-Personen-Spiel auf das Feld mit der Anzeige 3; in einem 4-Personen-Spiel auf das Feld mit der Anzeige 4; in einem 5-Personen-Spiel auf das Feld mit der Anzeige 5.
6. **Rundenmarker:** Der Rundenmarker wird in einem 2-Personen-Spiel auf das Feld mit der Anzeige 2 der Rundenzählleiste gelegt; in einem 3-Personen-Spiel auf das Feld mit der Anzeige 3; in einem 4-Personen-Spiel auf das Feld mit der Anzeige 4; in einem 5-Personen-Spiel auf das Feld mit der Anzeige 5.

7. **Rohstoffbarometer:** Je ein Rohstoffpreisanzeiger wird auf die rote Zahl der vier Preisbarometer der Rohstoffbörse gelegt (siehe „Übersicht Rohstoffbörse“ auf Seite 17). Je ein Rohstoffvorratsanzeiger wird gemäß „Tabelle 1“ auf Seite 24 auf die entsprechende Zahl der vier Vorratsbarometer der Rohstoffbörse gelegt.
8. **Besitzmarker nehmen:** Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt die Besitzmarker dieser Farbe in seinen Spielbereich.
9. **Start-Frachterkarten nehmen:** Jeder Spieler nimmt die acht Frachterkarten, die ein Spielersymbol seiner Spielerfarbe haben und legt die Frachterkarten Klasse 1/ Klasse 2 für jede Rohstoffart mit der Klasse-1-Frachter-Seite nach oben in seinen Spielbereich. Ihre Klasse-3-/ Klasse-4-Frachterkarten legen die Spieler zunächst beiseite, sie werden erst später gebraucht.
10. **Start-Rohstoffe nehmen:** Jeder Spieler nimmt die entsprechenden Rohstoffe gemäß Tabelle 2 auf Seite 24 und legt sie auf seine dazu passenden Frachter (siehe „Frachterkarten“ auf Seite 8).
11. **Start-Credits nehmen:** Jeder Spieler nimmt seine Start-Credits, abhängig von der Spieleranzahl (siehe Tabelle 2 auf Seite 24), und legt sie in seinen Spielbereich. Alle übrigen Credit-Marker werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.
12. **Übersichtstafeln:** Jeder Spieler nimmt eine Übersichtstafel.
13. **Aufbau der Start-Besitzmarker:** Die Start-Besitzmarker werden auf den Spielplan gelegt, wie in den Abbildungen auf Seite 24 gezeigt. Dieser Startaufbau ist je nach Spieleranzahl unterschiedlich. Die Besitzmarker der entsprechenden Spielerfarben und die neutralen Besitzmarker werden auf die angezeigten Zonen gelegt.
In einem 2- oder 3-Personen-Spiel sind bestimmte Zonen des Spielplans nicht zugänglich. Um das kenntlich zu machen, wird je ein Besitzmarker einer nicht benutzten Spielerfarbe mit der Rückseite nach oben auf jede nicht zugängliche Zone gelegt (siehe „Spielaufbau je nach Spieleranzahl“ auf Seite 24).
Übrige Besitzmarker nicht benutzter Spielerfarben werden in die Spielschachtel zurückgelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.
14. **Startspieler bestimmen:** Jeder Spieler würfelt ein Mal. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist Startspieler und beginnt das Spiel. Bei einem Gleichstand für das höchste Ergebnis würfeln die daran beteiligten Spieler erneut, nötigenfalls mehrfach, bis der Gleichstand gebrochen ist.
15. **Frachterkarte aufwerten:** Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn wertet jeder Spieler sofort einen seiner Frachter auf Klasse 2 auf, indem er die Karte umdreht, sodass nun Klasse 2 oben liegt. (Beim ersten Spiel sollten alle Spieler ihren Wasserfrachter aufwerten).

SPIELAUFBAU (DREI SPIELER)



- | | | | |
|--|---------------------------------|--------------------------------------|--|
| 1. Spielplan | 9. Kompressor-Vorrat | 17. Start-Frachterkarten | 24. Energievorrat |
| 2. Tankvorratsmarker für lokalen Markt | 10. Credit-Vorrat | 18. Aufgewertete Start-Frachterkarte | 25. Start-Credits |
| 3. Rundenmarker | 11. Unterstützungsluftschiff | 19. Klasse-3- / 4-Frachterkarten | 26. Besitzmarker der Spieler |
| 4. Würfel | 12. Baulizenzvorrat | 20. Start-Rohstoffe | 27. Übersichtstafel |
| 5. Tankvorrat | 13. Luxusquartiervorrat | 21. Quarzvorrat | 28. Unzugängliche Zonen |
| 6. Energiekonvertervorrat | 14. Spezialistenkarten (3 Satz) | 22. Erzvorrat | 29. Besitzmarker der Spieler (auf dem Spielplan) |
| 7. Erzkonvertervorrat | 15. Preisanzeiger | 23. Wasservorrat | 30. Neutrale Besitzmarker (auf dem Spielplan) |
| 8. Quarzkonvertervorrat | 16. Vorratsanzeiger | | |





SPIELPLAN-ÜBERSICHT

1

2

3

4

5

6

7

8

1. Anzeigeleiste lokaler Tankmarkt

2. Rundenzählleiste

3. Bonus Rohstofffeld

4. Rohstoffbörse

5. Landkarte

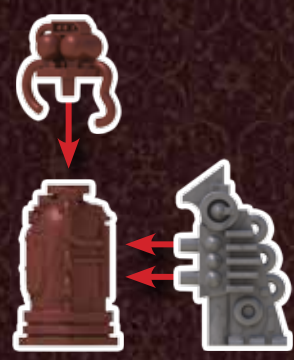
6. Landzone

7. Ankerplatz

8. Flusszone



KONVERTER UND KOMPRESSOREN ANBRINGEN



Während der Tankphase setzen die Spieler Konverter und Kompressoren zusammen oder nehmen sie auseinander.



SPIELABLAUF



Planet Steam wird über mehrere Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus vier Phasen, die nacheinander gespielt werden. Nach dem Ende der letzten Phase einer Spielrunde beginnt die nächste Spielrunde. Auf diese Weise geht das Spiel weiter, bis der Rundenmarker das letzte Feld der Rundenzählleiste erreicht hat (siehe „Spielsieg“ in der nächsten Spalte).

DIE SPIELPHASEN

In jeder Spielrunde führen die Spieler die folgenden Phasen in der unten stehenden Reihenfolge aus. Die Regeln für jede einzelne Phase werden im Detail ab Seite 10 erklärt.

1. **Ausbreitungsphase:** Während der Ausbreitungsphase platzieren die Spieler ihre Bonusrohstoffe, ersteigern Spezialistenkarten, setzen ihre Besitzmarker auf den Spielplan und setzen das Unterstützungsluftschiff ein.
2. **Tankphase:** Während der Tankphase kaufen die Spieler Tanks, Konverter und Kompressoren und organisieren sie neu. Außerdem kaufen sie in dieser Phase Aufwertungen für ihre Frachter.
3. **Rohstoffphase:** Während der Rohstoffphase fördern die Spieler Rohstoffe und kaufen und verkaufen sie auf der Rohstoffbörse.
4. **Abschlussphase:** Während der Abschlussphase füllen die Spieler den lokalen Tankvorrat auf, rücken den Rundenmarker vor und bereiten den Spielplan und die Spezialistenkarten für die nächste Spielrunde vor.

SPIELSIEG



Nachdem der Rundenmarker das letzte Feld der Rundenzählleiste erreicht hat – das ist das Feld mit dem goldfarbenen Spielersymbol – berechnen die Spieler ihr **ENDGÜLTIGES VERMÖGEN**, um den Spielsieger zu ermitteln. Das endgültige Vermögen wird berechnet, indem jeder Spieler den Wert seiner Besitztümer und seiner Credit-Marker addiert. Besitztümer haben folgende Credit-Werte:

- ⊗ Jeder Rohstoff hat einen Credit-Wert gleich dem aktuellen Preis dieses Rohstoffes an der Rohstoffbörse.
- ⊗ 25 Credits für jede Zone im Besitz des Spielers
- ⊗ 25 Credits für jeden Tank
- ⊗ 50 Credits für jeden Kompressor
- ⊗ 50 Credits für jedes Luxusquartier-Zertifikat

Baulizenzen, Frachter und Konverter haben keinen Credit-Wert.

Der Spieler mit dem größten endgültigen Vermögen ist der Spielsieger. Bei einem Gleichstand teilen sich alle daran beteiligten Spieler den Sieg.

Beispiel: Zum Spielende hat Mona Besitzmarker in 10 Zonen (Gesamtwert von 250 Credits), 6 Tanks (Gesamtwert von 150 Credits), 1 Kompressor (Wert 50 Credits) und 1 Luxusquartier-Zertifikat (Wert 50 Credits). Sie hat 3 Rohstoffe Wasser im Wert von je 8 Credits (Gesamtwert von 24 Credits) und 2 Rohstoffe Energie im Wert von je 3 Credits (Gesamtwert von 6 Credits). Außerdem hat sie noch Credit-Marker im Wert von 20 Credits. Ihr endgültiges Vermögen beträgt 550 Credits.

SPIELERREIHENFOLGE

Einige Phasen und Schritte führen die Spieler in Spielerreihenfolge aus, die durch die Reihenfolgennummern auf den Spezialistenkarten bestimmt wird. Die Reihenfolgennummer „1“ gilt dabei als die höchste Reihenfolgennummer, gefolgt von der „2“, die demnach als niedriger gilt. In diesen Fällen führt der Spieler, der eine Spezialistenkarte mit der Reihenfolgennummer „1“ besitzt (z. B. Lady Steam), seinen Spielzug als Erster aus. Dann führt der Spieler mit der nächst niedrigeren Reihenfolgennummer (z. B. „2“) seinen Spielzug als Nächster aus usw., bis alle Spieler ihre Spielzüge beendet haben.

MATERIALBESCHRÄNKUNGEN

Rohstoffe und Credits sind nicht durch die Anzahl des Spielmaterials beschränkt; die Spieler können diese auch jederzeit beliebig wechseln. Falls weitere Rohstoffe oder Credit-Marker benötigt werden, können die Spieler dafür beliebige Marker oder Münzen nehmen, die gerade zur Hand sind.

Alle Kunststoffteile (Tanks, Konverter und Kompressoren) und sämtliches andere Spielmaterialien sind auf die Menge limitiert, die im Spiel enthalten ist.



ZONEN UND TANKS IM ÜBERBLICK



In diesem Abschnitt sind die Regeln für Zonen und Tanks erläutert.

ZONEN

Der Landkartenteil des Spielplans ist in **ZONEN** unterteilt. Zonen sind entweder **BEANSPRUCHT** oder **UNBEANSPRUCHT**. Auf einer beanspruchten Zone liegt entweder der Besitzmarker eines Spielers oder ein neutraler Besitzmarker. Auf einer unbeanspruchten Zone liegt kein Besitzmarker. Manche Zonen sind blau umrahmt; das sind **FLUSSZONEN**. Auf Flusszonen können die Spieler Wasser fördern, ohne dafür Energie zu verbrauchen (siehe „Rohstoffphase“ auf Seite 14).

In einem 2- oder 3-Personen-Spiel liegen auf manchen Zonen verdeckte Besitzmarker. Diese Zonen stehen für das Spiel nicht zur Verfügung und gelten weder als beansprucht noch als unbeanspruch.

TANKS

Die Spieler benutzen die **TANKS**, um damit **ROHSTOFFE** zu fördern. Die Spieler können Tanks auf ihre besetzten Zonen setzen, wobei jede Zone nur genau einen Tank aufnehmen kann. Es gibt zwei Tank-Arten in Planet Steam: **EINFACHE TANKS** und **LEISTUNGSSTÄRKERE TANKS**. Ein einfacher Tank hat keinen Konverter und kann lediglich Wasser fördern. Ein leistungsstärkerer Tank ist mit einem Konverter bestückt und kann Quarz, Erz oder Energie statt Wasser fördern. Ein Kompressor kann sowohl mit einem einfachen als auch mit einem leistungsstärkeren Tank benutzt werden. Jeder Konverter ermöglicht einem Tank, einen anderen Rohstoff zu fördern, und zwar:

- ⊗ Ein Quarzkonverter (silberfarben) ermöglicht es einem Tank, Quarz zu fördern.
- ⊗ Ein Erzkonverter (goldfarben) ermöglicht es einem Tank, Erz zu fördern.
- ⊗ Ein Energiekonverter (grau) ermöglicht es einem Tank, Energie zu produzieren.



Jeder Tank kann gleichzeitig immer nur mit genau einem Konverter und einem Kompressor bestückt werden (siehe „Konverter und Kompressoren anbringen“ auf Seite 6).

KARTEN IM ÜBERBLICK



In diesem Abschnitt sind die Regeln für Frachter- und Spezialistenkarten erläutert.

FRACHTERKARTEN

In jeder Spielerfarbe gibt es einen Satz aus acht Frachterkarten. Das Spielersymbol rechts unten auf jeder Frachterkarte gibt die Spielerfarbe des jeweiligen Kartensatzes an.

Auf jeder Frachterkarte ist links oben ein Rohstoffsymbol gefolgt von einer Nummer zu sehen. Das Rohstoffsymbol bestimmt, welche Art Rohstoff der Spieler mit diesem Frachter transportieren kann. Man kann keinen Rohstoff auf eine Frachterkarte legen, der nicht links oben angezeigt ist.

FRACHTERKarte IM DETAIL

- 1. Rohstoffsymbol:** Gibt an, welche Art Rohstoff auf diese Frachterkarte gelegt werden kann.
- 2. Ladekapazität:** Diese Zahl gibt an, wie viele Rohstoffe der angegebenen Art auf diese Frachterkarte gelegt werden können.
- 3. Frachterklasse:** Diese Zahl gibt die Frachterklasse an; je höher die Klasse, umso größer ist die Ladekapazität.
- 4. Spielerfarbe:** Dieses Symbol zeigt die Spielerfarbe des Satzes, zu dem diese Frachterkarte gehört.

Die Zahl hinter dem Rohstoffsymbol gibt die **LADEKAPAZITÄT** des Frachters an. Die Ladekapazität ist gleichbedeutend mit der Anzahl der Rohstoffmarker, die auf diese Karte gelegt werden können. Falls ein Spieler die Ladekapazität eines Frachters überschreitet, muss er die überzähligen Rohstoffe in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Die Zahl rechts oben auf jeder Frachterkarte gibt die Klasse des Frachters an. Zu Spielbeginn hat jeder Spieler vier Klasse-1-/Klasse-2-Frachterkarten in seinem Spielbereich – je eine für jede Rohstoffart. Ein Spieler kann niemals mehr als vier Frachterkarten in seinem Spielbereich ausliegen haben, aber er kann seine Frachter auf höhere Klassen aufwerten (siehe „Frachteraufwertungen kaufen“ auf Seite 13). Jeder einzelne Frachter kann bis zu drei Mal aufgewertet werden.

Jede Frachterkarte hat zwei Seiten, wobei jede Seite eine unterschiedliche Klasse desselben Frachertyps darstellt. Die Klassen 1 und 2 sind auf der Vorder- und Rückseite der einen Frachterkarte, die Klassen 3 und 4 auf der Vorder- und Rückseite der anderen Frachterkarte desselben Frachertyps.

SPEZIALISTENKARTEN

Während der Ausbreitungsphase erwirbt jeder Spieler eine Spezialistenkarte. Jede Spezialistenkarte dient zwei Zwecken: Sie bestimmt die Spielerreihenfolge und verschafft dem Spieler, der sie besitzt, einen bestimmten Vorteil. Jede Spezialistenkarte zeigt mindestens einen Spezialisten und seinen Namen. Jede Spezialistenkarte hat rechts oben eine Zahl, welche die Nummer der **SPIELERREIHENFOLGE** in jeder Spielrunde angibt. Der Spieler, der die Spezialistenkarte mit der niedrigsten Nummer besitzt, ist der Startspieler in dieser Spielrunde, gefolgt von dem Spieler mit der nächst niedrigen Nummer usw. Der Spieler, der gerade seinen Spielzug ausführt, wird **AKTIVER SPIELER** genannt.

In einem 2- oder 3-Personen-Spiel verwenden die Spieler einige Karten, auf denen jeweils zwei Spezialisten abgebildet sind. Wer eine solche Karte besitzt, kann in dieser Spielrunde beide Vorteile nutzen.

Der folgende Abschnitt beschreibt die Vorteile jedes einzelnen Spezialisten:

Lady Steam

Der Spieler, der die Spezialistenkarte Lady Steam besitzt, ist Startspieler und beginnt jede Phase dieser Spielrunde.

Spekulant

Der Spieler, der die Spezialistenkarte Spekulant besitzt, wählt während der Ausbreitungsphase eine unbeanspruchte Zone zur Versteigerung aus (siehe „Versteigerung einer Zone“ auf Seite 11). Falls der Besitzer des Spekulanten diese Zone ersteigert, zahlt er nur die Hälfte seines siegreichen Gebotes in den Vorrat, aufgerundet.

Luftschiffkapitän

Der Spieler, der die Spezialistenkarte Luftschiffkapitän besitzt, setzt während der Ausbreitungsphase das Unterstützungsluftschiff auf einen Ankerplatz (siehe „Das Unterstützungsluftschiff einsetzen“ auf Seite 12).

Ingenieur

Der Spieler, der die Spezialistenkarte Ingenieur besitzt, kann sofort eine Baulizenz oder 15 Credits aus dem Vorrat nehmen.

Banker

Der Spieler, der die Spezialistenkarte Banker besitzt, kann sofort einen seiner Frachter auf die nächst höhere Klasse aufwerten oder 1 Rohstoff seiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat nehmen (das hat keinen Einfluss auf das Vorratsbarometer der Rohstoffbörse) und auf seinen entsprechenden Frachter legen.



SPEZIALISTENKARTE IM DETAIL



1



3

- 1. Spielerreihenfolge:** Diese Zahl gibt die Spielerreihenfolge in jeder Spielrunde, außer der ersten, an.
- 2. Spezialistenname:** Dies ist der Name des Spezialisten. Manche Spezialistenkarten zeigen zwei Spezialisten, jeden mit seinem eigenen Namen.
- 3. Vorteil:** Dieser Text nennt den Vorteil, den der Spezialist verschafft. Manche Spezialistenkarten zeigen zwei Spezialisten, von denen jeder einen eigenen Vorteil verschafft.
- 4. Kartensatz:** Dieses Symbol gibt an, welcher Satz Spezialistenkarten im Spiel benutzt wird; jeder Satz richtet sich nach der Anzahl der Spieler.



ABLAUF EINER SPIELRUNDE



Dieser Abschnitt beschreibt die Spielrunden im Detail.

AUSBREITUNGSPHASE

In der Ausbreitungsphase führen die Spieler folgende Schritte aus:

1. Bonusrohstoffe einsetzen
2. Spezialistenkarten versteigern
3. Eine Zone versteigern
4. Eine Zone beanspruchen
5. Das Unterstützungsluftschiff einsetzen

Bonusrohstoffe einsetzen

In diesem Schritt überprüfen die Spieler das Vorratsbarometer jeder Rohstoffart der Rohstoffbörse und legen, falls möglich, Rohstoffe auf das Bonusrohstofffeld (siehe „Rohstoffbörse im Detail“ auf Seite 17). Falls der Vorrat einer Rohstoffart mindestens „1“ beträgt, wird 1 Rohstoff dieser Art auf das Bonusrohstofffeld gelegt und der Vorrat dieser Rohstoffart wird angepasst, indem der Vorratsanzeiger auf dem Vorratsbarometer um 1 Feld nach unten geschoben wird.

Beispiel: Der Quarzvorrat beträgt „2“. Die Spieler legen einen Quarzmarker in das Bonusrohstofffeld und reduzieren den Vorrat auf „1“. Der Erzvorrat beträgt „0“. Die Spieler können keinen Erzmarker in das Bonusrohstofffeld legen. Die Spieler wiederholen diesen Vorgang für Wasser und Energie.

Spezialistenkarten versteigern

Während dieses Schrittes nehmen alle Spieler an einer Versteigerung teil, um Spezialistenkarten zu erwerben. Jeder Spieler muss genau eine Spezialistenkarte ersteigern. Falls ein Spieler zu Beginn der Versteigerung keine Credits besitzt, erhält er aus dem allgemeinen Vorrat 2 Credits.

Versteigerung einer Spezialistenkarte

Der Startspieler beginnt die erste Bietrunde. In der ersten Spielrunde beginnt der Spieler, der während der Spielvorbereitung zum Startspieler bestimmt wurde. In allen folgenden Spielrunden beginnt der Spieler, der die Spezialistenkarte Lady Steam in der vorhergehenden Spielrunde ersteigert hatte. Die Gebote werden reihum im Uhrzeigersinn abgegeben, mit dem Startspieler beginnend, und nicht in Spielerreihenfolge.

Zu Beginn jeder Bietrunde bietet der Startspieler Credits, um eine Spezialistenkarte auswählen zu dürfen. Er muss

mindestens 1 Credit bieten, er kann nicht passen. Dann bietet der Spieler zu seiner Linken oder passt. Jedes Gebot muss vorherige Gebote dieser Bietrunde übertreffen und kein Spieler darf mehr bieten, als er tatsächlich zahlen kann. Die Gebote werden reihum im Uhrzeigersinn abgegeben, bis alle Spieler außer demjenigen, der das Höchstgebot abgegeben hat, gepasst haben. Wer einmal gepasst hat, kann in dieser Bietrunde nicht mehr mitbieten.

Der Spieler mit dem siegreichen Gebot zahlt die entsprechende Summe Credits in den allgemeinen Vorrat und wählt eine verfügbare Spezialistenkarte, um sie in seinen Spielbereich zu legen. Er behält diese Spezialistenkarte für den Rest der Spielrunde. Wer die Spezialistenkarte Ingenieur oder Banker nimmt, erhält deren Vorteil sofort. Wer Lady Steam wählt, wird aber nicht Startspieler für die laufende Versteigerung.

Wer eine Bietrunde gewonnen hat, kann in dieser Spielrunde nicht mehr an der Versteigerung von Spezialistenkarten teilnehmen. Alle übrigen Spieler halten eine weitere Bietrunde ab. Der Startspieler beginnt jede Bietrunde, bis er der Höchstbietende ist und eine Spezialistenkarte gewählt hat. Nachdem der Startspieler eine Bietrunde gewonnen hat, beginnt der nächste links neben ihm sitzende Spieler jede folgende Bietrunde, der noch keine Spezialistenkarte besitzt, bis auch er eine Spezialistenkarte ersteigert hat. Auf diese Weise wird die Versteigerung fortgesetzt, bis jeder Spieler eine Bietrunde gewonnen und damit eine Spezialistenkarte erhalten hat.

Hinweis: Die Spieler können ihre verfügbaren Credits geheim halten oder auch nicht, ganz nach Belieben. Niemand kann die Credits eines anderen Spielers überprüfen.

Einen Bonusrohstoff nehmen

Nachdem ein Spieler eine Bietrunde gewonnen und eine Spezialistenkarte gewählt hat, nimmt er, falls möglich, sofort 1 Rohstoff aus dem Bonusrohstofffeld. Diesen legt er auf die entsprechende Frachterkarte in seinem Spielbereich, falls deren Ladekapazität es zulässt (siehe „Frachterkarten“ auf Seite 8). Falls die Kapazität des Frachters bereits ausgeschöpft ist, muss der Spieler den Rohstoff in den Vorrat zurücklegen und die Vorratsanzeige dieses Rohstoffes aktualisieren, indem er den Vorratsanzeiger auf dem Vorratsbarometer um 1 Feld nach oben schiebt. Dies ist die **einzige** Situation, in welcher ein Rohstoffvorrat erhöht wird, nur dann, wenn ein Spieler keine Ladekapazität mehr hat, um 1 Rohstoff aufzunehmen. Falls nach dem Schritt „Spezialistenkarten versteigern“ noch Rohstoffe im Bonusrohstofffeld liegen, werden diese zum allgemeinen Vorrat zurück gelegt und die entsprechenden Vorratsanzeigen dieser Rohstoffe werden aktualisiert, indem deren Vorratsanzeiger auf den Vorratsbarometern um 1 Feld nach oben geschoben werden.

Hinweis: Wer die Spezialistenkarte Banker genommen hat, kann seinen Frachter aufwerten, bevor er einen durch die Versteigerung erhaltenen Rohstoff nimmt.

Beispiel einer Spezialistenkarten-Versteigerung

Erste Bietrunde: Zu Spielbeginn sind alle vier Spezialistenkarten verfügbar. Nico ist Startspieler und eröffnet die Bietrunde mit einem Gebot von 20 Credits. Saskia, die links neben ihm sitzt, bietet 22 Credits. Mona und Tobias, dritter bzw. vierter Spieler, passen beide. Nico ist wieder an der Reihe und erhöht sein Gebot auf 23 Credits. Saskia will nicht erhöhen und passt. Da Mona und Tobias schon gepasst haben und nicht mehr mitbieten können, ist Nicos Gebot das höchste. Er gewinnt diese Bietrunde und zahlt 23 Credits in den allgemeinen Vorrat. Er schaut sich die vier Spezialistenkarten an und entscheidet sich für den Spekulanten (Karte Nr. 2). Er legt die Karte in seinen Spielbereich und nimmt aus dem Bonusrohstofffeld 1 Quarz als Bonusrohstoff, den er dann auf seine Quarzfrachterkarte legt.

Zweite Bietrunde: Saskia gibt in der nächsten Bietrunde das erste Gebot ab, weil sie links von Nico sitzt und er schon eine Bietrunde gewonnen hat. Es stehen für den Gewinner noch drei Spezialistenkarten zur Wahl. Tobias gewinnt diese Bietrunde mit seinem Höchstgebot von 15 Credits und wählt Lady Steam (Karte Nr. 1), dann nimmt er Erz als Bonusrohstoff.

Dritte Bietrunde: Jetzt sind noch Saskia und Mona übrig, um für die beiden letzten Spezialistenkarten und Bonusrohstoffe zu bieten. Saskia kann nicht passen und muss die Bietrunde mit einem Gebot von mindestens 1 Credit eröffnen. Sie bietet 1 Credit und Mona passt. Saskia zahlt 1 Credit in den Vorrat und nimmt den Ingenieur (Karte Nr. 4). Sie nimmt eine Baulizenz (Vorteil durch den Ingenieur) und 1 Wasser als Bonusrohstoff.

Vierte Bietrunde: Mona nimmt den Luftschiffkapitän (Karte Nr. 3) für die Mindestzahlung von 1 Credit. Mona nimmt den letzten Bonusrohstoff Energie. Die Ladekapazität ihres Energiefrachters ist bereits erschöpft, also muss sie den Rohstoff in den Vorrat zurücklegen und den Vorrat für Energie aktualisieren, indem sie den Vorratsanzeiger auf dem Vorratsbarometer um 1 Feld nach oben schiebt.

Eine Zone versteigern

In diesem Schritt wählt der Besitzer der Spezialistenkarte Spekulant eine noch unbeanspruchte Zone auf der Landkarte zur Versteigerung aus. Die Versteigerung läuft nach den gleichen Regeln ab wie die Versteigerung der Spezialistenkarten, außer dass nun der Spieler, der die Spezialistenkarte Lady Steam besitzt, Startspieler ist. Er beginnt die Versteigerung mit seinem Erstgebot, dann wird immer weiter reihum im Uhrzeigersinn geboten (bzw. gepasst). Der Spieler mit dem Höchstgebot zahlt die gebotene Credit-Summe in den Vorrat und beansprucht die versteigerte Zone, indem er einen seiner Besitzmarker darauf legt. Falls der Besitzer der Spezialistenkarte Spekulant die Versteigerung gewinnt, zahlt er nur die Hälfte seines Gebotes (aufgerundet). Er kann mehr Credits bieten als er tatsächlich besitzt, solange er den tatsächlichen Betrag im Falle des Versteigerungsgewinns zahlen kann.

Falls es zu Beginn der Versteigerung keine unbeanspruchte Zone mehr gibt, wählt der Spieler mit der Spezialistenkarte Spekulant eine Zone mit einem neutralen Besitzmarker für die Versteigerung aus. Der Höchstbietende nimmt die neutrale Zone in Besitz und ersetzt den neutralen Besitzmarker durch seinen eigenen.

Eine Zone beanspruchen

In diesem Schritt können die Spieler Besitzmarker auf unbeanspruchte Zonen legen. In Spielerreihenfolge kann jeder Spieler einen Besitzmarker legen, indem er eine der beiden folgenden Aktionen ausführt:

- ⊗ Würfeln
- ⊗ Eine Baulizenz benutzen

Würfeln

Der aktive Spieler wählt eine unbeanspruchte Zone auf der Landkarte, auf die er seinen Besitzmarker legen möchte. Dann würfelt er und legt bei einem Ergebnis von „4“, „5“ oder „6“ einen seiner Besitzmarker auf die gewählte Zone.

EINE ZONE DURCH WÜRFELN IN BESITZ NEHMEN

Der orange Spieler möchte einen Besitzmarker auf Zone A legen. Dummerweise würfelt er eine „1“. Er muss nun eine der noch unbesetzten Zonen B, C oder D wählen.

Falls das Würfelergebnis eine „1“, „2“ oder „3“ ist, legt der Spieler einen seiner Besitzmarker auf die zu seiner gewählten Zone nächste unbeanspruchte Zone in beliebiger orthogonaler Richtung (horizontal oder vertikal). Falls das nicht möglich ist, weil es in diesen Richtungen keine unbeanspruchten Zonen gibt, erhält der Spieler stattdessen 15 Credits aus dem allgemeinen Vorrat.

Nachdem ein Spieler gewürfelt hat, ist er dazu verpflichtet, nach dieser Methode einen seiner Besitzmarker auf eine Zone zu legen; er kann sich nicht plötzlich dafür entscheiden, lieber eine Baulizenz zu benutzen. Falls es keine unbeanspruchten Zonen mehr auf der Landkarte gibt, kann kein Spieler mehr würfeln, um einen Besitzmarker zu legen.

Eine Baulizenz benutzen

Der aktive Spieler kann eine Baulizenz auf eine der beiden folgenden Weisen nutzen, um eine Zone zu beanspruchen:

- ⊗ Er kann einen seiner Besitzmarker auf eine unbeanspruchte Zone legen, ohne zu würfeln.
- ⊗ Er kann einen neutralen Besitzmarker durch einen eigenen Besitzmarker ersetzen.

Eine benutzte Baulizenz muss in die Spielschachtel zurückgelegt werden. Jeder Spieler darf so viele Baulizenzen besitzen, wie er es sich leisten kann, aber er darf in seinem Spielzug nur genau eine Baulizenz benutzen. Man muss nicht den Ingenieur besitzen, um eine Baulizenz zu benutzen.

Hinweis: Flusszonen werden bei Versteigerungen und bei der Beanspruchung von Zonen wie Landzonen behandelt.

Das Unterstützungsflugzeug einsetzen

Der Spieler, der die Spezialistenkarte Luftschiffkapitän besitzt, setzt das Unterstützungsflugzeug auf einen der sieben Ankerplätze an der rechten Seite der Landkarte. Das Unterstützungsflugzeug gewährt einen Förderbonus für jeden Tank in der Reihe, an der das Unterstützungsflugzeug in dieser Spielrunde ankert (siehe „Unterstützungsflugzeug“ auf Seite 16).

TANKPHASE

In dieser Phase kaufen die Spieler Tanks, Konverter, Frachtaufwertungen und Kompressoren mittels Credits und Rohstoffen. Um mit Credits oder Rohstoffen zu zahlen, nehmen die Spieler die entsprechenden Marker aus ihrem Spielbereich und legen sie in den allgemeinen Vorrat. Die Vorratsanzeigen der Rohstoffe auf der Rohstoffbörse werden nicht geändert, wenn Spieler mit Rohstoffen zahlen.

Die Spieler führen die Tankphase in Spielerreihenfolge aus, wie durch die Spezialistenkarten vorgegeben. Der Spieler mit der niedrigsten Nummer führt zuerst beide Schritte dieser Phase aus, dann der Spieler mit der zweitniedrigsten Nummer usw. In dieser Phase führt jeder Spieler folgende Schritte aus:

1. Aktivierungskosten zahlen
2. Kaufen und neu organisieren

DAS UNTERSTÜTZUNGSFLUGZEUG EINSETZEN



Der orange Spieler besitzt die Spezialistenkarte Luftschiffkapitän und setzt das Unterstützungsflugzeug auf den gezeigten Ankerplatz an der rechten Seite. Während der Rohstoffphase fördert jeder Tank in dieser Reihe 1 Bonusrohstoff, auch der Tank des grünen Spielers.

Aktivierungskosten zahlen

In diesem Schritt kann der aktive Spieler 1 Wasser als **AKTIVIERUNGSKOSTEN** zahlen. Falls er das tut, fährt er mit dem nächsten Schritt dieser Phase fort. Der aktive Spieler führt beide Schritte dieser Phase aus, bevor der nächste Spieler in Spielerreihenfolge mit seinem Spielzug beginnt. Falls der aktive Spieler die Aktivierungskosten nicht zahlt, aus welchem Grunde auch immer, nimmt er 1 Rohstoff Wasser aus dem Vorrat und beendet damit seinen Spielzug sofort.

Kaufen und neu organisieren

Falls der aktive Spieler die Aktivierungskosten in Schritt 1 dieser Phase bezahlt, kann er nun beliebig viele der folgenden Aktionen (auch mehrfach) in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- ⊗ Einen Tank vom lokalen Tankmarkt kaufen
- ⊗ Einen Tank importieren
- ⊗ Einen Konverter kaufen
- ⊗ Einen Kompressor kaufen
- ⊗ Eine Frachtaufwertung kaufen
- ⊗ Tanks, Konverter und Kompressoren neu organisieren

Einen Tank vom lokalen Tankmarkt kaufen

Der aktive Spieler kann einen Tank vom lokalen Tankmarkt kaufen. Um einen Tank zu kaufen, muss der Spieler 1 Rohstoff Wasser zahlen und die Credit-Summe, die auf dem aktuellen Feld des Tankvorratsmarkers angegeben ist. Nachdem er diese Zahlung geleistet hat, nimmt der Spieler einen Tank aus dem allgemeinen Tankvorrat und setzt ihn auf eine Zone in seinem Besitz, auf der noch kein Tank steht. Falls ein Spieler keine beanspruchten Zonen ohne Tank hat, kann er in dieser Phase keinen Tank kaufen.

Nach dem Kauf eines Tanks zieht der Spieler den Tankvorratsmarker 1 Feld weiter in Richtung des Feldes „Ausverkauft“. Wenn ein Spieler den letzten Tank des lokalen Marktes kauft, wird der Tankvorratsmarker auf das Feld „Ausverkauft“ der lokalen Tankmarktanzeigeleiste gesetzt.

Einen Tank importieren

Der aktive Spieler kann einen Tank importieren. Um einen Tank zu importieren, muss der Spieler 1 Rohstoff Wasser, 2 Rohstoffe Quarz und 5 Credits zahlen. Nachdem er diese Zahlung geleistet hat, nimmt der Spieler einen Tank aus dem Tankvorrat und setzt ihn auf eine Zone in seinem Besitz, auf der noch kein Tank steht. Falls ein Spieler keine beanspruchten Zonen ohne Tank hat, kann er in dieser Phase keinen Tank importieren. Wer einen Tank importiert, verschiebt nicht den Tankvorratsmarker auf der lokalen Tankmarktanzeigeleiste; man kann einen Tank auch dann importieren, wenn der Tankvorratsmarker auf dem Feld „Ausverkauft“ liegt.

Einen Konverter kaufen

Der aktive Spieler kann einen Konverter für einen seiner Tanks kaufen. Nach dem Kauf nimmt er den Konverter aus dem allgemeinen Vorrat und befestigt ihn an einem seiner Tanks. Ein gekaufter Konverter kann einen bestehenden Konverter ersetzen – dann muss der bestehende Konverter an einem anderen Tank angebracht oder in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden. Ein Tank kann niemals zwei Konverter gleichzeitig tragen. Die Kosten für die verschiedenen Konverter sind folgendermaßen:

- ⊕ **Quarkonverter: 8 Credits**
- ⊕ **Erzkonverter: 5 Credits**
- ⊕ **Energiekonverter: 2 Credits.**

Einen Kompressor kaufen

Der aktive Spieler kann einen Kompressor für einen seiner Tanks kaufen. Ein Kompressor erhöht die Förderkapazität eines Tanks um 1. Um einen Kompressor zu kaufen, muss der Spieler 1 Rohstoff Wasser, 1 Rohstoff Erz und 2 Rohstoffe Quarz zahlen. Nach dem Kauf nimmt er den Kompressor aus dem allgemeinen Vorrat und befestigt ihn an einem seiner Tanks. Jeder Tank kann immer nur höchstens mit einem Kompressor ausgestattet sein.



Eine Frachteraufwertung kaufen

Der aktive Spieler kann einen seiner Frachter von der aktuellen Klasse auf die nächst höhere aufwerten, indem er je 1 Rohstoff Erz und Energie zahlt. Jede Aufwertung erhöht die Ladekapazität des Frachters.

Um einen Frachter von Klasse 1 auf Klasse 2 aufzuwerten oder von 3 auf 4, dreht der Spieler die Frachterkarte auf die Seite Klasse 2 bzw. 4, je nachdem. Um von Klasse 2 auf 3 aufzuwerten, legt der Spieler seine Klasse-1-/Klasse-2-Frachterkarte in die Spielschachtel zurück und ersetzt sie durch seine Klasse-3-/Klasse-4-Frachterkarte, die er während der Spielvorbereitung beiseite gelegt hatte (siehe „Spielvorbereitung“ auf Seite 4).

Tanks, Konverter und Kompressoren neu organisieren

Der aktive Spieler kann seine Tanks, Konverter und Kompressoren nach Belieben neu organisieren. Er kann die Standorte seiner Tanks beliebig austauschen oder Tanks auf eigene Zonen versetzen, auf denen kein Tank steht und er kann auch beliebig Konverter und Kompressoren seiner Tanks gegeneinander austauschen. Auch kann er Konverter seiner Tanks in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, falls er das möchte.



ROHSTOFFPHASE

Während der Rohstoffphase fördern die Spieler Rohstoffe, kaufen und verkaufen Rohstoffe auf der Rohstoffbörse und kaufen und verkaufen Zertifikate

In der Rohstoffphase absolvieren die Spieler folgende Schritte:

1. Rohstoffe fördern
2. Rohstoffe kaufen/verkaufen
3. Zertifikate kaufen/verkaufen

Alle Spieler führen jeden einzelnen Schritt vollständig aus, bevor sie mit dem nächsten Schritt fortfahren. Mit anderen Worten führen alle Spieler erst den Schritt Rohstoffe fördern aus, bevor alle Spieler Rohstoffe kaufen/verkaufen können, usw.

Rohstoffe fördern

In diesem Schritt fördert der jeweils aktive Spieler mit seinen Tanks Rohstoffe. Tanks fördern Rohstoffe mit ihrer **GRUNDFÖRDERUNG** und ihrer **BONUSFÖRDERUNG**. In diesem Schritt erhält der jeweils aktive Spieler zunächst alle Rohstoffe durch seine Grundförderung, bevor er die Bonusförderung vornimmt.

Grundförderung

Der aktive Spieler muss sich entscheiden, welche Tanks er benutzen will, um Rohstoffe zu fördern. Dann muss er für jeden benutzten Tank 1 Rohstoff Energie zahlen, mit folgenden zwei Ausnahmen:

- ⊗ Einfache Tanks auf einer Flusszone.
- ⊗ Leistungsstärkere Tanks mit Energiekonverter.

Der aktive Spieler kann Rohstoffe mit beiden oben genannten Ausnahmen fördern, ohne dafür Energie zahlen zu müssen. Nachdem er für alle anderen Tanks die entsprechende Menge Energie gezahlt hat, erhält der Spieler alle geförderten Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf seine entsprechenden Frachterkarten (s. u.). Falls die Kapazität eines Frachters erschöpft ist, muss er die überzähligen Rohstoffe in den Vorrat zurücklegen.

Weil ein Spieler Rohstoffe erst dann gewinnt, nachdem er Energie dafür gezahlt hat, kann er dafür nicht mit Energie zahlen, die er erst in dieser Energiephase gefördert hat. Die Grundförderung jedes Tanks ist folgendermaßen:

- ⊗ Ein Tank ohne Konverter fördert 1 Rohstoff Wasser.
- ⊗ Ein Tank mit Energiekonverter fördert 1 Rohstoff Energie.
- ⊗ Ein Tank mit Erzkonverter fördert 1 Rohstoff Erz.
- ⊗ Ein Tank mit Quarzkonverter fördert 1 Rohstoff Quarz.

Bonusförderung

Nachdem der aktive Spieler alle Rohstoffe durch Grundförderung erhalten hat, kann er zusätzliche Rohstoffe durch beliebige Methoden der Bonusförderung erhalten, soweit anwendbar:

- ⊗ Synergie Effekt
- ⊗ Kompressor
- ⊗ Unterstützungsluftschiff

Jeder durch Bonusförderung eines Tanks gewonnene Rohstoff muss von gleicher Art sein wie der durch Grundförderung gewonnene Rohstoff dieses Tanks. Tanks, die keine Rohstoffe durch Grundförderung gewonnen haben, können auch keine Rohstoffe durch Bonusförderung gewinnen.

Synergie-Effekt

Falls der aktive Spieler Tanks besitzt, die orthogonal miteinander verbunden sind (vertikal und/oder horizontal) **und** die den gleichen Rohstoff durch Grundförderung gewonnen haben, fördern diese gemeinsam zusätzliche Rohstoffe. Die Anzahl zusätzlich geförderter Rohstoffe einer Gruppe solcherart verbundener Tanks beträgt 1 Rohstoff weniger als die Anzahl dieser Tanks. Zum Beispiel fördern 2 orthogonal verbundene Tanks, die den gleichen Rohstoff fördern, 1 zusätzlichen Rohstoff dieser Art; 3 verbundene Tanks fördern 2 zusätzliche Rohstoffe derselben Art usw. Der Synergie-Effekt gilt nicht für Tanks, die verschiedenen Spielern gehören. Ein Spieler kann mehrere, auch verschiedene Gruppen haben, die durch den Synergie-Effekt zusätzliche Rohstoffe fördern.

BEISPIEL GRUNDFÖRDERUNG

Die grüne Spielerin hat einen einfachen Tank und zwei leistungsstärkere Tanks mit Erzkonvertern.

1. Sie beschließt, mit einem ihrer Tanks mit Erzkonverter 1 Erz zu fördern und zahlt dafür 1 Rohstoff Energie. Der andere Tank mit Erzkonverter fördert nichts.
2. Sie beschließt, mit ihrem einfachen Tank in der Flusszone 1 Wasser zu fördern, ohne dafür Energie zahlen zu müssen.
3. Sie legt 1 Erz auf ihren Erzfrachter und 1 Wasser auf ihren Wasserfrachter.

Kompressor

Ein Tank mit Kompressor fördert 1 zusätzlichen Rohstoff.

Unterstützungsluftschiff

Jeder Tank in der horizontalen Reihe, an deren rechter Seite das Unterstützungsluftschiff ankert, fördert 1 zusätzlichen Rohstoff.

Das Diagramm zeigt eine 3x3-Matrix von Tanks. Der obere rechte Tank ist ein Kompressor (orange). Die untere Reihe besteht aus vier einfachen Tanks (orange). Ein Wasserfrachter (orange) ist an der rechten Seite der unteren Reihe angedockt. Ein Unterstützungsluftschiff (rot) ist an der rechten Seite der oberen Reihe angedockt. Ein Energiezähler zeigt 5. Ein Wasserzähler zeigt 7. Ein Quarzfrachter (blau) ist an der rechten Seite der unteren Reihe angedockt. Ein Energiezähler zeigt 10. Ein Wasserzähler zeigt 10. Ein Quarzfrachter (blau) ist an der rechten Seite der unteren Reihe angedockt. Ein Energiezähler zeigt 10. Ein Wasserzähler zeigt 10. Ein Quarzfrachter (blau) ist an der rechten Seite der unteren Reihe angedockt.

BEISPIEL BONUSFÖRDERUNG (KOMPRESSOR UND SYNERGIE)

Der orange Spieler hat eine zusammenhängende Gruppe von vier einfachen Tanks, von denen einer mit einem Kompressor ausgestattet ist. Außerdem besitzt er einen Klasse-2-Wasserfrachter, welcher derzeit kein Wasser geladen hat. Er hat also Platz für 7 Rohstoffe Wasser.

1. Er zahlt 4 Energie (1 Energie pro Tank), um mit jedem seiner Tanks Rohstoffe zu fördern.
2. Er fördert 4 Wasser durch Grundförderung (1 Wasser pro Tank).
3. Er fördert 1 Wasser durch Bonusförderung des Kompressors.
4. Er fördert 3 Wasser durch Bonusförderung des Synergie Effektes ($4 - 1 = 3$).
5. Er legt 7 Wasser auf seinen Wasserfrachter.
6. Die Ladekapazität des Wasserfrachters ist erschöpft, also muss er den 8. Rohstoff Wasser in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Das Diagramm zeigt eine 3x3-Matrix von Tanks. Die obere Reihe besteht aus drei Tanks, die jeweils ein Unterstützungsluftschiff (rot) an der rechten Seite angedockt haben. Die untere Reihe besteht aus zwei Tanks, die jeweils ein Quarzkonverter (blau) an der rechten Seite angedockt haben. Ein Energiezähler zeigt 5. Ein Wasserzähler zeigt 10. Ein Quarzfrachter (blau) ist an der rechten Seite der unteren Reihe angedockt. Ein Energiezähler zeigt 10. Ein Wasserzähler zeigt 10. Ein Quarzfrachter (blau) ist an der rechten Seite der unteren Reihe angedockt.

BEISPIEL BONUSFÖRDERUNG (SYNERGIE UND UNTERSTÜTZUNGSLUFTSCHIFF)

Der lila Spieler hat 5 leistungsstärkere Tanks mit Quarzkonzernern. Diese bilden eine Gruppe mit 3 Tanks und eine Gruppe mit 2 Tanks. Außerdem besitzt er einen Klasse-4-Quarzfrachter.

1. Er zahlt 5 Energie (1 Energie pro Tank), um mit jedem seiner Tanks Rohstoffe zu fördern.
2. Er fördert 5 Quarz durch Grundförderung (1 Quarz pro Tank).
3. Er fördert 2 Quarz durch Bonusförderung des Synergie Effektes der Gruppe mit 3 Tanks ($3 - 1 = 2$).
4. Er fördert 1 Quarz durch Bonusförderung des Synergie Effektes der Gruppe mit 2 Tanks ($2 - 1 = 1$).
5. Er fördert 2 Quarz durch Bonusförderung des Unterstützungsluftschiffes (1 Quarz pro Tank in der Reihe des Unterstützungsluftschiffes).
6. Er legt 10 Quarz auf seinen Quarzfrachter.


DIE ROHSTOFFBÖRSE IM ÜBERBLICK

Dieser Abschnitt beschreibt die Barometer und Skalen der Rohstoffbörse.

ROHSTOFFBAROMETER


Die Rohstoffbörse enthält vier ROHSTOFFBAROMETER, die jeweils aus einer PREISSKALA (weiß) und einer VORRATSSKALA (farbig) bestehen. Oben auf jedem Barometer ist eine Rohstoffnummer und unten an jedem Barometer ist ein Rohstoffsymbol.

Preisskala

Die Preisskala zeigt eine Reihe von Zahlen, welche die möglichen Preise des entsprechenden Rohstoffs in Credits angeben. Als Erinnerung daran ist unterhalb der Preisskala ein Credit-Symbol  zu sehen. Der jeweils aktuelle Preis 1 Rohstoffes ist durch den Rohstoffpreisanzeiger ersichtlich, den die Spieler während der Spielvorbereitung dort eingesetzt haben (siehe „Spielvorbereitung“ auf Seite 4). Jedes Mal, wenn ein Rohstoffpreis aktualisiert wird, ziehen die Spieler den Preisanzeigemarker auf der Skala entsprechend aufwärts oder abwärts (siehe „Preisaktualisierung“ auf Seite 18).

Der Preis 1 Rohstoffes kann nie geringer als der niedrigste Preis oder höher als der höchste Preis der Preisskala sein.

Vorratsskala

Die Vorratsskala zeigt eine Reihe von Zahlen, welche die möglichen Vorratsmengen des entsprechenden Rohstoffs angeben. Als Erinnerung daran ist unterhalb der Vorratsskala ein Vorratssymbol  zu sehen. Die jeweils aktuelle Vorratsmenge 1 Rohstoffes ist durch den Rohstoffvorratsanzeiger ersichtlich, den die Spieler während der Spielvorbereitung dort eingesetzt haben (siehe „Spielvorbereitung“ auf Seite 4).

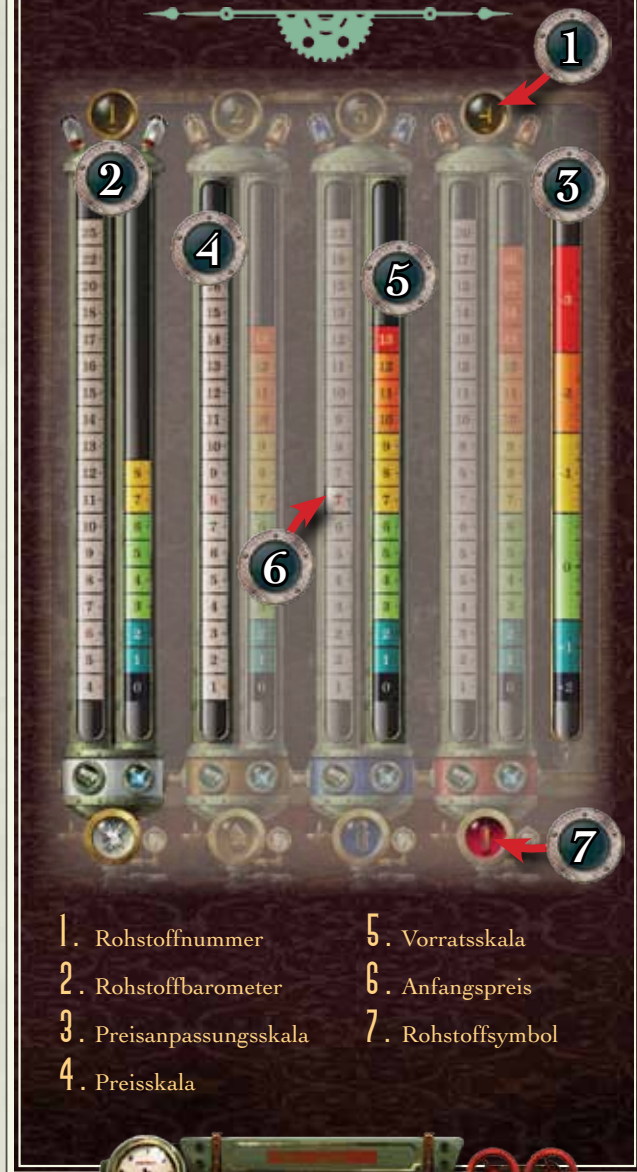
Jedes Mal, wenn 1 Rohstoffmenge aktualisiert wird, ziehen die Spieler den Vorratsanzeiger auf der Skala entsprechend aufwärts (wenn der Vorrat zunimmt) oder abwärts (wenn der Vorrat abnimmt).

Die Vorratsmenge eines Rohstoffes kann nie geringer als die niedrigste Menge oder größer als die größte Menge der Vorratsskala sein.

PREISANPASSUNGSSKALA

Die einzelne farbige Skala rechts neben den Rohstoffbarometern ist die Preisanpassungsskala. Mit der Preisanpassungsskala ermitteln die Spieler, wie sich der aktuelle Preis 1 Rohstoffes während des Spiels ändert (siehe „Preis Anpassung“ auf Seite 18).

DIE ROHSTOFFBÖRSE IM DETAIL



1. Rohstoffnummer
2. Rohstoffbarometer
3. Preisanpassungsskala
4. Preisskala
5. Vorratsskala
6. Anfangspreis
7. Rohstoffsymbol

Rohstoffe kaufen/verkaufen

Während dieses Schrittes können alle Spieler Rohstoffe an der Rohstoffbörse kaufen und verkaufen. In **REIHENFOLGE DER ROHSTOFFNUMMERN** kann jeder Spieler in Spielerreihenfolge Rohstoffe kaufen oder verkaufen. Zum Beispiel kann der Startspieler beliebig viel Quarz (Rohstoffnummer „1“) kaufen oder verkaufen, gefolgt von den anderen Spielern in Spielerreihenfolge. Dann kann der Startspieler beliebig viel Erz (Rohstoffnummer „2“) kaufen oder verkaufen, gefolgt von den anderen Spielern in Spielerreihenfolge. Dieser Schritt wird für die Rohstoffe Wasser und Energie fortgesetzt, bis alle Spieler Gelegenheit hatten, alle vier Rohstoffarten zu kaufen oder zu verkaufen.

Bei jedem Rohstoff kann der jeweils aktuelle Spieler in seinem Spielzug eine der folgenden Aktionen ausführen: kaufen, verkaufen oder passen.

Kaufen

Mit der Aktion „Kaufen“ kann der aktive Spieler bis zu der Menge Rohstoffe der jeweiligen Art kaufen, wie auf der Vorratsskala angezeigt ist, indem er so viele Credits dafür zahlt, wie der aktuelle Preis des Rohstoffes multipliziert mit der Anzahl gekaufter Rohstoffe ergibt. Der Spieler nimmt die gekauften Rohstoffe aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf seinen entsprechenden Frachter. Dann aktualisiert er den Vorrat, indem er den Vorratsanzeiger entsprechend der gekauften Menge auf der Skala abwärts zieht. Schließlich aktualisiert er noch den Preis des Rohstoffes (siehe „Preis Anpassung“ in der nächsten Spalte).

Falls ein Spieler mehr Rohstoffe kauft, als die Ladekapazität seines Frachters erlaubt, muss er die überzähligen Rohstoffe in den Vorrat zurücklegen, ohne die Vorratsanzeige zu ändern.

Beispiel: Der aktuelle Wasserpreis beträgt 7 Credits und der Wasservorrat ist 6. Saskia kauft 2 Wasser für 14 Credits. Sie zahlt 14 Credits in den allgemeinen Vorrat, nimmt 2 Wasser aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf ihren Wasserfrachter. Sie verschiebt den Vorratsanzeiger um 2 Felder nach unten und muss nun den Preis anpassen. Der Vorrat ist im grünen Bereich, also ändert sich der Preis nicht. Dann hat der nächste Spieler in Reihenfolge Gelegenheit, Wasser zu kaufen oder zu verkaufen.

Verkaufen

Mit der Aktion „Verkaufen“ kann der aktive Spieler beliebig viele Rohstoffe der Art verkaufen, die er auf seinem entsprechenden Frachter hat, indem er sie in den allgemeinen Vorrat zurücklegt (siehe „Beispiel Rohstoffe verkaufen“ auf Seite 19). Dafür erhält er so viele Credits, wie der aktuelle Preis des Rohstoffes multipliziert mit der Anzahl verkaufter Rohstoffe ergibt. Dann aktualisiert er den Vorrat, indem er den Vorratsanzeiger entsprechend der verkauften Menge auf der Skala aufwärts zieht. Schließlich aktualisiert er noch den Preis des Rohstoffes (siehe „Preis Anpassung“ in der nächsten Spalte).

Ein Spieler kann auch dann weiter Rohstoffe einer Art verkaufen, wenn deren Vorratsanzeiger auf seinem Höchststand ist.

Passen

Der aktive Spieler ist nicht gezwungen, 1 bestimmten Rohstoff zu kaufen oder zu verkaufen, er kann auch passen. Auch wenn er passt, muss der aktive Spieler anschließend den Preis des Rohstoffes anpassen (siehe unten „Preis Anpassung“).

Preis Anpassung

Nachdem er Rohstoff gekauft oder verkauft oder gepasst hat, muss der aktive Spieler den Preis dieser Rohstoffart anpassen.

Um den Preis einer Rohstoffart anzupassen, überprüft der Spieler zunächst die Farbe (rot, orange, gelb, grün, blau oder schwarz) der aktuellen **Vorratsmenge** dieses Rohstoffes und vergleicht sie mit derselben Farbe der Preis Anpassungsskala. Dann ändert er den Preis dieses Rohstoffes auf der Preisskala um den Wert, der in diesem Farbbereich der Preis Anpassungsskala genannt ist (siehe „Beispiel Rohstoffe verkaufen“ auf Seite 19). Falls der aktuelle Erzvorrat beispielsweise „9“ beträgt (gelb), muss der Spieler den Erzpreis um 1 vermindern. Der Preis 1 Rohstoffes kann nie geringer als der niedrigste Preis oder höher als der höchste Preis der Preisskala sein.

ÄNDERUNGEN DER VORRATS- UND PREISANZEIGE

Die Spieler verschieben die Vorratsanzeiger nur in folgenden Situationen:

- ⊗ Wenn Bonusrohstoffe auf den Spielplan gelegt oder in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden.
- ⊗ Wenn Rohstoffe in der Rohstoffphase gekauft oder verkauft werden.
- ⊗ Wenn in der Abschlussphase neue Tanks produziert werden.

Die Spieler verschieben die Preisanzeiger nur in folgenden Situationen:

- ⊗ Wenn Rohstoffe in der Rohstoffphase gekauft oder verkauft werden oder ein Spieler dabei passt.
- ⊗ Wenn in der Abschlussphase keine neuen Tanks produziert werden.

BEISPIEL ROHSTOFFE VERKAUFEN



Energie ist der letzte Rohstoff, der in der Rohstoffphase gekauft oder verkauft wird. Der aktuelle Energiepreis beträgt 4 Credits und es gibt 9 Energie im Vorrat.

1. Der lila Spieler beschließt, 5 Energie zu verkaufen. Er nimmt 5 Energie von seinem Energiefrachter und legt sie in den allgemeinen Vorrat.
2. Er erhält für den Verkauf 20 Credits aus dem allgemeinen Vorrat.
3. Er setzt den Vorratsanzeiger für Energie um 5 Felder auf „14“ vor.
4. Er prüft die Energie Vorratsskala um zu bestimmen, wie der Energiepreis angepasst werden muss. Da der Energie Vorratsanzeiger momentan im roten Bereich ist, schaut er auch im roten Bereich der Preisanpassungsskala nach, dort steht „-3“.
5. Er schiebt den Energie Preisanzeiger von „4“ auf „1“ zurück. Der Energiepreis für den nächsten Spieler beträgt nun 1 Credit. Nachdem alle Spieler Energie gekauft oder verkauft oder gepasst haben, ist der Schritt Rohstoffe kaufen/verkaufen beendet.

Zertifikate kaufen/verkaufen

Nachdem alle Spieler den Schritt Rohstoffe kaufen/verkaufen beendet haben, können alle Spieler in Reihenfolge **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

Eine Baulizenz kaufen

Der aktive Spieler kann 1 Quarz und 1 Wasser zahlen, um eine Baulizenz aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und in seinen Spielbereich zu legen.

Eine Baulizenz verkaufen

Der aktive Spieler kann eine seiner Baulizenzen verkaufen, um dafür 15 Credits aus dem allgemeinen Vorrat zu bekommen. Wer eine Baulizenz verkauft, muss sie in die Spielschachtel zurücklegen und nicht zurück in den Vorrat. Damit ist die verkaufte Baulizenz für den Rest des Spiels nicht mehr erhältlich.

Ein Luxusquartier kaufen

Der aktive Spieler kann 1 Quarz und 1 Erz zahlen, um ein Luxusquartier aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und in seinen Spielbereich zu legen. Luxusquartiere haben zum Spielschluss einen Wert von 50 Credits.

ABSCHLUSSPHASE

Während der Abschlussphase werden neue Tanks produziert und die Spieler bereiten die nächste Spielrunde vor.

Die Abschlussphase besteht aus folgenden zwei Schritten:

1. Produktion neuer Tanks
2. Vorbereitung der nächsten Spielrunde

Produktion neuer Tanks

In diesem Schritt produziert der lokale Markt neue Tanks, falls möglich, unter Verwendung von Erz und Energie der Rohstoffbörse. Die Spieler müssen den Erz- und Energievorrat der Rohstoffbörse prüfen und auch den Vorrat an Tanks auf dem lokalen Markt, um zu bestimmen, wie viele Tanks der lokale Markt produzieren kann, falls überhaupt.

Rohstoffvorrat prüfen

Die Spieler schauen nach, ob die Vorräte von Erz und Energie jeweils größer als „0“ sind. Falls mindestens einer dieser beiden Vorratsanzeiger auf „0“ steht, kann der lokale Markt keine neuen Tanks produzieren. Außerdem müssen sie den Preisanzeiger jedes dieser beiden Rohstoffe, wenn der Vorrat „0“ beträgt (nur Erz und Energie), um 4 Felder nach oben setzen.

Falls die Vorräte von Erz und Energie jeweils größer als „0“ sind, müssen die Spieler den lokalen Markt prüfen, um festzustellen, ob es Platz für weitere Tanks gibt (siehe „Lokalen Tankmarkt prüfen“ auf Seite 20).

Lokalen Tankmarkt prüfen

Die Spieler prüfen die Position des Tankvorratsmarkers auf der lokalen Tankmarktleiste. Falls der Marker auf dem am weitesten vom Feld „Ausverkauft“ entfernten Feld ist, kann der lokale Tankmarkt keine neuen Tanks produzieren. Falls der Tankvorratsmarker aber auf irgendeinem anderen Feld der lokalen Tankmarktleiste ist, kann der lokale Tankmarkt neue Tanks produzieren.

Tanks produzieren

Die Produktion jedes einzelnen Tanks kostet 1 Energie und 1 Erz. Für jeden produzierten Tank müssen die Spieler den Energie- und Erzvorrat aktualisieren, indem sie den jeweiligen Vorratsanzeiger um 1 Feld zurücksetzen. Außerdem muss für jeden produzierten Tank der Tankvorratsmarker auf der lokalen Tankmarktleiste um 1 Feld weiter weg vom Feld „Ausverkauft“ versetzt werden.

Der lokale Tankmarkt produziert immer weiter Tanks, einen nach dem anderen, bis eine der folgenden Situationen eintritt:

- ⊗ Der Vorratsanzeiger der Erzvorratsskala steht auf „0“.
- ⊗ Der Vorratsanzeiger der Energievorratsskala steht auf „0“.
- ⊗ Der Tankvorratsmarker auf der lokalen Tankmarktleiste steht auf dem am weitesten vom Feld „Ausverkauft“ entfernten Feld.

Hinweis: Der lokale Markt produziert Tanks nach den oben genannten Regeln unabhängig davon, wie viele Tanks noch im allgemeinen Vorrat sind (z. B. kann der Tankvorratsmarker auf dem Feld der größten Menge stehen, auch wenn nur noch weniger als 14 Kunststofftanks im allgemeinen Vorrat sind).

TANKVORRAT UND ALLGEMEINER VORRAT

Anders als bei den Rohstoffen der Rohstoffbörse können die Spieler den Tankvorrat und -preis nicht unabhängig voneinander anpassen, denn der Tankvorratsmarker zeigt Vorrat und Preis gleichzeitig an.

Es kann vorkommen, dass der Tankvorrat gemäß Tankvorratsmarker größer ist als die Menge der Kunststofftanks im allgemeinen Vorrat. Falls diese Situation eintritt, ist der Tankvorrat gleich der Anzahl der Tanks im allgemeinen Vorrat und jedes Mal, wenn der Tankvorratsmarker bewegt wird, ändert sich tatsächlich nur der Preis der Tanks.

Beispiel 1: Es gibt 5 Erz und 9 Energie an der Rohstoffbörse – das genügt, um bis zu 5 Tanks zu produzieren. Auf dem lokalen Tankmarkt gibt es derzeit sieben Tanks, also ist noch genügend Platz, um bis zu 7 neue Tanks zu produzieren. Als Folge produziert der lokale Tankmarkt 5 neue Tanks. Die Spieler setzen den Tankvorratsmarker 5 Felder weiter weg vom Feld „Ausverkauft“. Die Vorratsanzeiger für Erz und Energie werden um je 5 Felder nach unten geschoben.

Beispiel 2: Es gibt 5 Erz und 9 Energie an der Rohstoffbörse. Auf dem lokalen Tankmarkt sind 11 Tanks, also können höchstens 3 neue Tanks produziert werden. Die Spieler setzen den Tankvorratsmarker 3 Felder weiter weg vom Feld „Ausverkauft“. Die Vorratsanzeiger für Erz und Energie werden um je 3 Felder nach unten geschoben.

Beispiel 3: Es gibt 5 Erz und 0 Energie an der Rohstoffbörse. Der lokale Tankmarkt kann keine neuen Tanks produzieren, weil der Energievorrat „0“ beträgt, daher spielt es keine Rolle, wie viele Tanks auf dem lokalen Markt verfügbar sind. Der Energiepreis erhöht sich um 4. Der Erzpreis bleibt unverändert.

Vorbereitung der nächsten Spielrunde

In diesem Schritt führen die Spieler folgende Unterschritte aus:

1. Die Spieler rücken den Rundenmarker 1 Feld weiter in Richtung des Feldes mit dem goldenen Spielersymbol. Wenn der Marker auf das Feld mit dem goldenen Spielersymbol gesetzt wird, ist das Spiel beendet (siehe „Spielsieg“ auf Seite 7). Falls das Spiel noch nicht beendet ist, fahren die Spieler mit dem nächsten Unterschritt fort.
2. Die Spieler legen ihre Spezialistenkarten in numerischer Reihenfolge in den Spezialistenkartenbereich.
3. Die Spieler setzen das Unterstützungsluftschiff vom Spielplan zurück in den allgemeinen Vorrat.

Falls das Spiel noch nicht beendet ist, wird es mit der nächsten Spielrunde fortgesetzt.



FORTGESCHRITTENENREGELN



Wir raten dazu, die Fortgeschrittenenregeln nur zu benutzen, wenn alle Spieler mit dem Spiel gut vertraut sind. Alle Fortgeschrittenenregeln sind unabhängig voneinander und die Spieler können sie alle zusammen oder auch nur eine oder mehrere davon benutzen, ganz nach Belieben.

Hinweis: Die Spieldauer erhöht sich um etwa 30 Minuten, wenn mit allen Fortgeschrittenenregeln gespielt wird.

UNBEWEGLICHE TANKS

Wenn mit dieser Fortgeschrittenenregel gespielt wird, können Tanks nicht mehr versetzt werden, nachdem sie einmal auf eine Zone gestellt wurden. Die Spieler können aber weiterhin ihre Konverter und Kompressoren beliebig neu organisieren.

PRODUKTIONSBSCHRÄNKUNG FÜR FLUSSZONEN

Mit dieser Regel können in Flusszonen nur Wasser und Energie gefördert werden. Tanks auf Flusszonen können nicht mit Erz- oder Quarzkonvertern ausgerüstet werden. Als Folge davon kann sich der Synergie-Effekt für Erz oder Quarz nicht auf Flusszonen erstrecken.

VARIABLE HANDELSREIHENFOLGE

Wenn sie diese Fortgeschrittenenregel benutzen, müssen die Spieler während der Spielvorbereitung die vier Reihenfolgemarken neben dem Spielplan bereit legen. Diese Reihenfolgemarken ersetzen die aufgedruckten Reihenfolgenummern der Rohstoffbörse und ermöglichen es den Spielern, die Reihenfolge, in welcher die vier Rohstoffarten gekauft und verkauft werden, selbst zu bestimmen.

Nachdem ein Spieler eine Spezialistenkarte ersteigert hat, muss er einen der verfügbaren Reihenfolgemarken auf eine aufgedruckte Reihenfolgenummer der Rohstoffbörse legen, auf der noch kein Reihenfolgemarken liegt. Während des Schrittes „Vorbereitung der nächsten Spielrunde“ der Abschlussphase werden diese Marker wieder neben den Spielplan gelegt.

In einem 2-Personen-Spiel setzt jeder Spieler zwei Reihenfolgemarken ein anstatt nur einen. In einem 3-Personen-Spiel wird der noch übrige Reihenfolgemarken einfach auf die letzte noch freie Reihenfolgenummer gelegt. In einem 5-Personen-Spiel kann der letzte Spieler keinen Reihenfolgemarken einsetzen.

Während der Rohstoffphase kaufen und verkaufen die Spieler die Rohstoffe in der durch die Reihenfolgemarken bestimmten Reihenfolge.

Beispiel: Nico ersteigert die erste Spezialistenkarte. Er wählt Lady Steam (Karte Nummer 1) und legt die Karte in seinen Spielbereich. Er wählt Quarz als seinen Bonusrohstoff und legt ihn auf seinen Quarzfrachter. Dann nimmt er den Reihenfolgemarken „4“ und legt ihn auf die Reihenfolgenummer des Rohstoffes Wasser auf der Rohstoffbörse. Wasser ist also der letzte Rohstoff, den die Spieler in der Rohstoffphase dieser Spielrunde kaufen und verkaufen können.

VARIABLER AUFBAU DER BESITZMARKER

Wenn sie mit dieser Fortgeschrittenenregel spielen, setzen die Spieler während der Spielvorbereitung keine Besitzmarker auf die Landkarte, diese ist zu Spielbeginn leer bis auf die unbenutzten Zonen in einem 2- oder 3-Personen-Spiel. Direkt nach der Versteigerung der Spezialistenkarten während der Ausbreitungsphase der ersten Spielrunde setzen die Spieler dann in Spielerreihenfolge Besitzmarker auf die Landkarte.

Nach der Spielvorbereitung müssen die Spieler sich auf eine Anzahl neutraler Besitzmarker einigen, die auf die Flusszonen gelegt werden. Falls sich die Spieler nicht einigen können, würfelt der Startspieler, um die Anzahl folgendermaßen zu bestimmen:

2-Personen-Spiel

- ⊗ 1-3: Die Spieler setzen so viele neutrale Besitzmarker auf Flusszonen, wie durch das Würfelerggebnis bestimmt.
- ⊗ 4-6: Die Spieler können keine neutralen Besitzmarker auf Flusszonen setzen.

3-Personen-Spiel

- ⊗ 1-4: Die Spieler setzen so viele neutrale Besitzmarker auf Flusszonen, wie durch das Würfelerggebnis bestimmt.
- ⊗ 5-6: Die Spieler können keine neutralen Besitzmarker auf Flusszonen setzen.

4- und 5-Personen-Spiel

- ⊗ 1-5: Die Spieler setzen so viele neutrale Besitzmarker auf Flusszonen, wie durch das Würfelerggebnis bestimmt.
- ⊗ 6: Die Spieler können keine neutralen Besitzmarker auf Flusszonen setzen.

Der Startspieler legt die entsprechende Anzahl neutraler Besitzmarker auf Flusszonen seiner Wahl. Nachdem er die neutralen Besitzmarker ausgelegt hat, nimmt jeder Spieler zwei neutrale Besitzmarker aus dem allgemeinen Vorrat. In Spielen mit weniger als fünf Spielern nimmt der Startspieler vier neutrale Besitzmarker anstatt zwei.

Beginnend mit dem Startspieler und weiter in Spielerreihenfolge legt dann jeder Spieler einen seiner eigenen Besitzmarker auf eine unbeanspruchte Zone und auch einen neutralen Besitzmarker auf eine unbeanspruchte Zone. In Spielen mit weniger als fünf Spielern legt der Startspieler zwei neutrale Besitzmarker anstatt einem.

Anschließend, beginnend mit dem letzten Spieler und weiter in entgegengesetzter Spielerreihenfolge, legt dann jeder Spieler einen weiteren seiner eigenen Besitzmarker auf eine unbeanspruchte Zone und auch seinen zweiten neutralen Besitzmarker auf eine unbeanspruchte Zone. In Spielen mit weniger als fünf Spielern legt der Startspieler zwei neutrale Besitzmarker anstatt einem.

Nachdem der variable Aufbau der Besitzmarker abgeschlossen ist, wird das Spiel wie üblich fortgesetzt.

REDUZIERTE START-ROHSTOFFE

Während der Schritte 10 (Start-Rohstoffe nehmen) und 11 (Start-Credits nehmen) der Spielvorbereitung richten sich die Spieler nach folgender Tabelle anstatt nach „Tabelle 2“ auf Seite 24.

Tabelle 3: Reduzierte Start-Credits und Rohstoffe

	2	3	4	5
CREDITS	80	90	100	110
QUARZ	0	0	0	0
ERZ	0	1	1	1
WASSER	2	3	3	3
ENERGIE	3	2	3	3

OPTIONALE REGELN



Falls zu Spielbeginn alle Spieler zustimmen, können sie eine oder beide der folgenden optionalen Regeln sowohl im Standardspiel als auch im Fortgeschrittenenspiel benutzen.

ZONEN NACH EIGENER WAHL BEANSPRUCHEN

Die Spieler können den Schritt „Eine Zone beanspruchen“ der Ausbreitungsphase ohne zu würfeln ausführen. Der aktive Spieler legt seinen Besitzmarker einfach auf eine unbeanspruchte Zone seiner Wahl.

Außerdem hat der aktive Spieler weiterhin die Wahl, eine Baulizenz zu benutzen.

OPTIONALE KARTEN

Planet Steam enthält drei optionale Karten, die es ursprünglich nur als Promo-Karten gab. Die Spieler können nach Belieben eine, zwei oder auch alle drei dieser Karten für das Spiel benutzen.

Preismanipulation

Die Karte Preismanipulation erlaubt dem Spieler, der sie besitzt, die Preisanzeiger der Rohstoffbörse zu verändern. Während des Schrittes 4 (Spezialistenkarten) der Spielvorbereitung wird die Karte Preismanipulation in den Bereich der Spezialistenkarten gelegt.

Erwerb der Karte: Während jeder Versteigerung der Spezialistenkarten nimmt der Spieler, der die erste Bietrunde gewinnt, die Spezialistenkarte seiner Wahl und auch die Preismanipulationskarte aus dem Bereich der Spezialistenkarten.



Benutzung der Karte: Wenn der Spieler die Preismanipulationskarte nimmt, muss er sie sofort benutzen. Er muss die Preise der Rohstoffbörse auf eine der folgenden drei Weisen manipulieren:

- ⊗ **Schwache Manipulation:** Der Spieler ändert den Preis 1 Rohstoffes (außer Quarz), indem er den Preisanzeiger maximal 3 Felder aufwärts oder abwärts bewegt.
- ⊗ **Gemäßigte Manipulation:** Der Spieler zahlt 4 Credits, um den Preis beliebiger Rohstoffe (außer Quarz) zu ändern, indem er deren Preisanzeiger maximal um insgesamt 4 Felder aufwärts oder abwärts bewegt.
- ⊗ **Starke Manipulation:** Der Spieler zahlt 8 Credits, um den Preis beliebiger Rohstoffe zu ändern, indem er deren Preisanzeiger maximal um insgesamt 5 Felder aufwärts oder abwärts bewegt.

Beispiel: Saskia zahlt 4 Credits, um die gemäßigte Manipulation zu nutzen. Sie zieht den Preisanzeiger für Erz um 3 Felder nach oben und den Preisanzeiger für Energie um 1 Feld nach unten. Damit hat sie die maximal mögliche gemäßigte Manipulation ausgenutzt und ihre Manipulation ist beendet.

Rückgabe der Karte: Zu Beginn der Abschlussphase nimmt der Spieler, der die Preismanipulationskarte besitzt, so viele Credits aus dem allgemeinen Vorrat, wie es der Reihenfolgennummer seiner Spezialistenkarte entspricht. Dann legt der Spieler die Preismanipulationskarte in den Bereich der Spezialistenkarten zurück.

Sabotage

Die Karte Sabotage erlaubt dem Spieler, der sie besitzt, die Nutzung eines gegnerischen Tanks in dieser Spielrunde zu sabotieren. Während des Schrittes 4 (Spezialistenkarten) der Spielvorbereitung wird die Karte Sabotage in den Bereich der Spezialistenkarten gelegt.

Erwerb der Karte: Während jeder Versteigerung der Spezialistenkarten außer in der ersten Spielrunde nimmt der Spieler, der die letzte Bietrunde gewinnt, die Spezialistenkarte seiner Wahl und auch die Sabotagekarte aus dem Bereich der Spezialistenkarten.

Benutzung der Karte: Wenn der Spieler die Sabotagekarte nimmt, muss er sie sofort benutzen. Er wählt einen Gegenspieler aus und dieser Spieler muss dann sofort einen Tank eigener Wahl auf einem seiner Besitzmarker auf die Seite legen. Damit wird angezeigt, dass dieser Tank für den Rest der Spielrunde nicht benutzt werden kann.

Ein auf der Seite liegender Tank kann weder benutzt noch versetzt werden. Das bedeutet, dass dieser Tank keine Rohstoffe fördern kann und auch keine Konverter oder Kompressoren an ihm befestigt oder von ihm entfernt werden können.

Rückgabe der Karte: Zu Beginn der Abschlussphase setzt der Spieler, dem der auf der Seite liegende Tank gehört, diesen wieder in aufrechte Position und würfelt. Er erhält so viele Credits aus dem allgemeinen Vorrat wie das doppelte Würfelerggebnis. Dann legt der Spieler, der die Sabotagekarte besitzt, diese in den Bereich der Spezialistenkarten zurück.



Unabhängiger Frachter

Die Karte Unabhängiger Frachter erlaubt dem Spieler, der sie besitzt, zusätzliche Rohstoffe darauf zu lagern. Während des Schrittes 9 (Start-Frachterkarten nehmen) der Spielvorbereitung wird die Karte Unabhängiger Frachter neben den Spielplan gelegt.

Erwerb der Karte: Zu Beginn der Ausbreitungsphase der ersten Spielrunde wird die Karte Unabhängiger Frachter nach den gleichen Regeln wie für die Versteigerung der Spezialistenkarten versteigert (siehe „Versteigerung einer Spezialistenkarte“ auf Seite 10). Der Spieler, der diese Versteigerung gewinnt, legt die Karte Unabhängiger Frachter in seinen Spielbereich neben seine anderen Frachterkarten. Anstatt die Credit-Summe seines Gebotes in den allgemeinen Vorrat zu zahlen, legt er den Betrag auf die Karte Unabhängiger Frachter. Das dient zur Erinnerung daran, wie viel der Spieler für diese Karte geboten hat; er kann diese Credits nicht benutzen.

Benutzung der Karte: Der Spieler, der den Unabhängigen Frachter besitzt, kann darauf zusätzliche Rohstoffe lagern. Der Unabhängige Frachter hat die Ladekapazität drei und kann jede beliebige Art oder Kombination von Rohstoffen tragen. Wenn der Spieler keinen Platz für weitere Rohstoffe in seinen anderen vier Frachtern mehr hat, muss er die überzähligen Rohstoffe in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Rückgabe der Karte: Nachdem ein Spieler die Karte Unabhängiger Frachter erworben hat, muss er sich zum Ende der Ausbreitungsphase dafür entscheiden, die Karte zu behalten oder wieder zu versteigern. Um die Karte eine weitere Spielrunde lang zu behalten, muss er so viel Credits zahlen, wie er für die Ersteigerung der Karte geboten hatte (der Betrag, der auf der Frachterkarte liegt). Dann legt er alle Credits von der Frachterkarte in den allgemeinen Vorrat zurück. Er kann die Karte nicht eine dritte Spielrunde lang behalten, sondern muss sie dann versteigern. Er kann aber nach den üblichen Regeln auch selbst wieder mitbieten und die Karte möglicherweise erneut ersteigern.



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Copyright of the German version by Heidelberger Spieleverlag. Planet Steam, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ or ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

CREDITS



Autor: H.G. Thiemann
Produzent: Mark O'Connor
Englische Originalregeln: Patrick Korner
Technical Writing: Adam Baker
Grafikdesign: David Ardila with Chris Beck and Brian Schomburg
Umschlag- und Kartengestaltung: Ian McQue
3D-Figuren: Jason Beaudoin
Künstlerische Leitung: Andrew Navaro
Künstlerische Koordination: Zoë Robinson
Produktionsmanagement: Eric Knight
Produktionskoordination: John Britton, Megan Duehn, Jason Glawe
Leitender Spieleproduzent: Steven Kimball
Ausführender Spiele designer: Corey Konieczka
Ausführender Spieleproduzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen

Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern und denjenigen, die geholfen haben, dieses Spiel zu schaffen. Insbesondere: dem Hippodice Spieleclub e.V., allen Spielern bei AllGames4you, Malte und Helge Thiemann, Wolfgang und Erika Fleiter, Martin Götz, Harald Bilz, Heiko Eller, Oliver Erhardt, Heribert Bertram, Michal Scharf, Jürgen Kiesbeyer, Karin und Matthias Michels, Oliver Warzecha, Claudia und Uwe Dinglinger sowie Uwe Rosenberg, Basti, Keith Hurley, Lukas Litzinger, Brady Sadler und vielen anderen.

Mitarbeiter der Deutschen Version

Übersetzung: Ferdinand Köther
Lektorat: Marcus Lange, Yvonne Distelkämper, Sebastian Berger und Philip Strietzel
Korrektorat: Marco Reinartz
Layout: Marco Reinartz
Grafische Bearbeitung: Fiona Carey
Produktionsmanagement: Heiko Eller



SPIELAUFBAU JE NACH SPIELERANZAHL

Abhängig von der Spieleranzahl werden untenstehende Tabellen und Abbildungen während der Spielvorbereitung benutzt. Tabelle 1 zeigt die Menge der Start-Rohstoffe auf der Rohstoffbörse sowie der Zertifikate im allgemeinen Vorrat. Tabelle 2 nennt die Menge der Start-Rohstoffe und Credits, die jeder Spieler erhält. Die Abbildungen zeigen, wie die Start-Besitzmarker auf der Landkarte verteilt werden.

Tabelle 1: Rohstoffvorräte der Börse und allgemeiner Zertifikatsvorrat

Spieleranzahl	2	3	4	5
QUARZVORRAT	4	5	6	7
ERZVORRAT	7	8	9	10
WASSERVORRAT	6	7	8	10
ENERGIEVORRAT	10	12	14	16
BAULIZENZEN	6	6	7	7
LUXUSQUARTIERE	4	5	6	7

Tabelle 2: Start-Rohstoffe und Credits der Spieler

Spieleranzahl	2	3	4	5
CREDITS	100	110	120	130
QUARZ	0	0	1	1
ERZ	1	2	2	2
WASER	3	4	3	3
ENERGIE	3	2	3	4

Aufbau für 2 Spieler



Aufbau für 3 Spieler



Aufbau für 4 Spieler



Aufbau für 5 Spieler

